www.bj-adaptaciones.com

Es recomendable hacer una primera lectura del Manual de Instrucciones antes de comenzar para tener una visión global del programa.

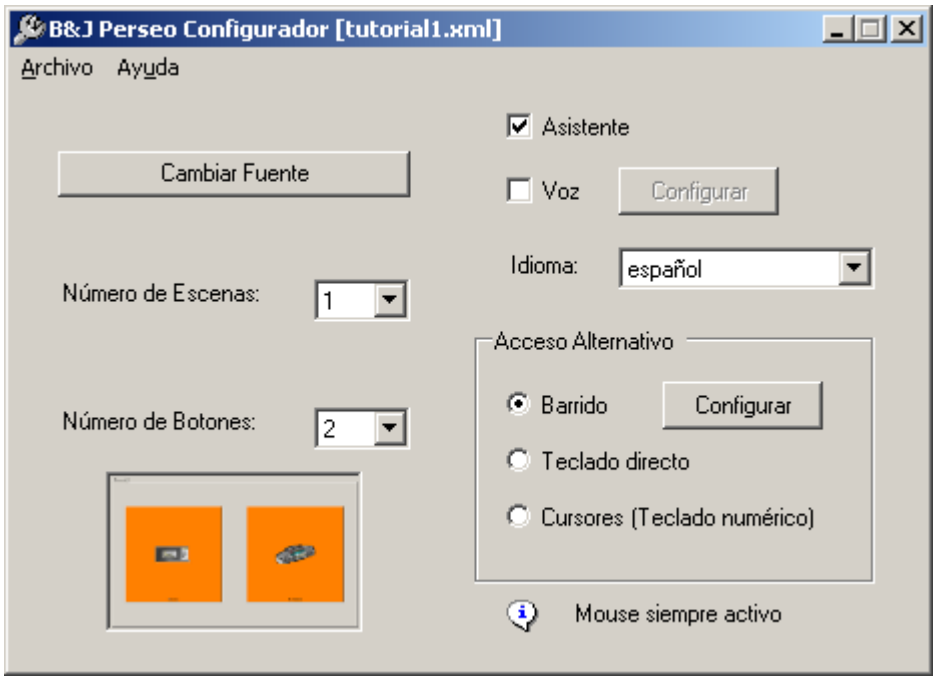
Mi primera actividad de control de entorno – Nivel básico

Este es un ejemplo de lo que podría ser una actividad de iniciación al control de entorno, con sólo dos botones. Para crear la configuración adecuada, seguimos los siguientes pasos:

- Abrimos *B&J Perseo Configurador* y creamos un nuevo archivo de configuración: Archivo → Nuevo.

- Seleccionamos 2 en el número de botones, dejamos el número de escenas en 1 y escogemos la lengua que deseemos para el programa (catalán o español).

- Dejamos las opciones de acceso alternativo tal y como vienen por defecto: Barrido botón a botón (tipo 1) utilizando la barra espaciadora del teclado.

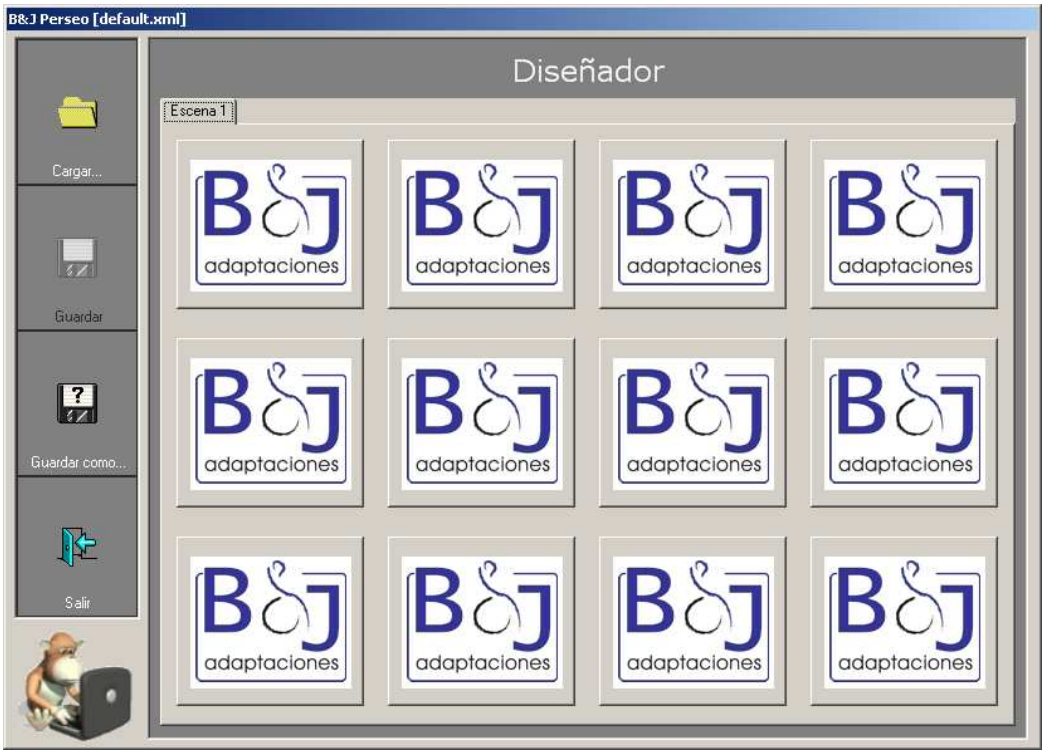


Una vez finalizados los cambios en la configuración podemos guardar el archivo resultante con el nombre que deseemos, por ejemplo: "tutorial1.xml", y cerrar el programa de configuración.

Ahora, abriremos el programa de control de entorno, *B&J Perseo*. Para cargar la configuración básica que acabamos de crear, pulsaremos el botón "Diseñador" situado en la parte superior derecha de la pantalla.

www.bj-adaptaciones.com

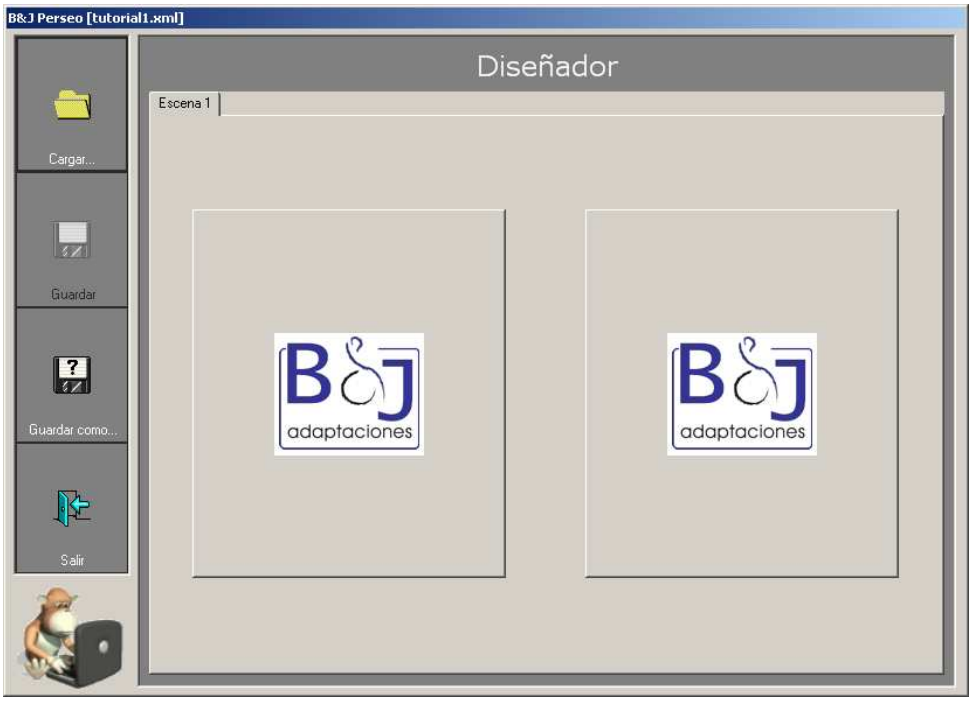
El diseñador nos permite escoger una configuración básica creada previamente con *B&J Perseo Configurador* y luego modificar la función asignada a cada botón.



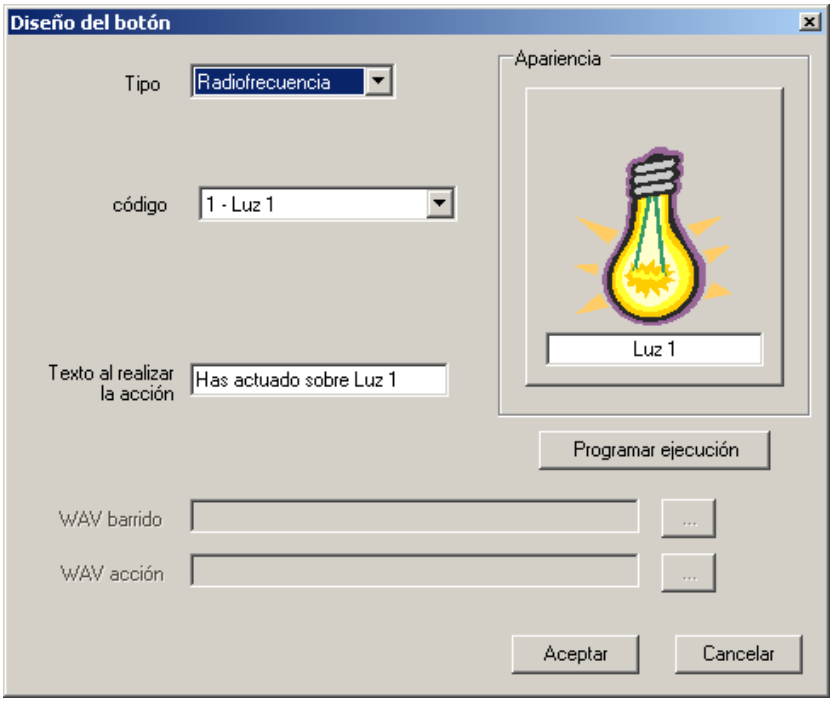
Para cargar la configuración que hemos creado anteriormente haremos clic en el botón "Cargar..." y seleccionaremos el fichero correspondiente, en nuestro caso "tutorial1.xml". La configuración que acabamos de cargar queda establecida como configuración por defecto en B&J Perseo y se utilizará hasta que carguemos una diferente.

Una vez cargada la configuración, podemos pasar a establecer la función de los dos botones disponibles.

www.bj-adaptaciones.com



Al hacer clic en cualquiera de los dos botones nos aparecerá la ventana de diseño del botón. En está ventana podemos cambiar la apariencia y la función del botón.



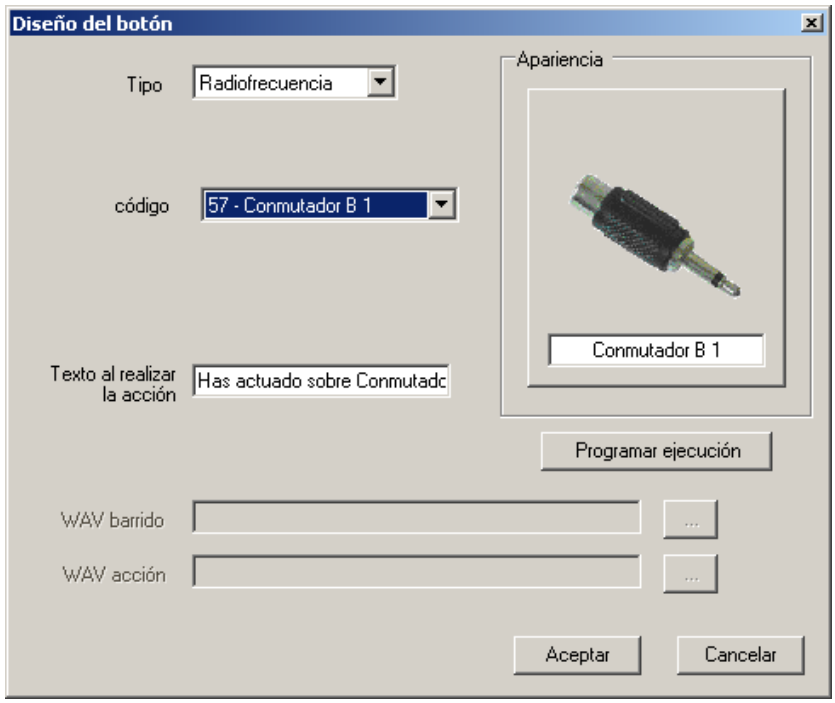
En nuestro caso vamos a asignar el botón de la izquierda a una señal de alarma y el botón de la derecha a un juguete adaptado con entrada de conmutador.

www.bj-adaptaciones.com

Para el primer botón seleccionaremos el tipo "Radiofrecuencia" y el código "25", correspondiente al receptor de alarma (BJ-214 Receptor de Alarma). Al seleccionar el código 25 se rellenarán automáticamente la etiqueta del botón ("Alarma 1"), el icono del botón (una campana) y el texto al realizar la acción ("Has actuado sobre Alarma 1").

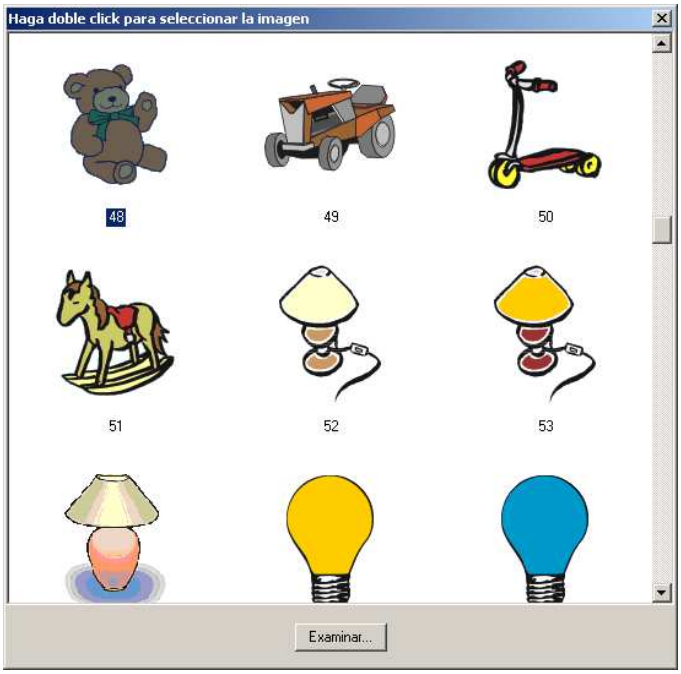
El texto al realizar la acción se muestra en el asistente cada vez que pulsamos el botón, y se puede reproducir si se utilizan las opciones de Síntesis de Voz.

Para el segundo botón repetiremos el proceso, pero esta vez seleccionando el código "57 – Conmutador B 1" de Radiofrecuencia, correspondiente al receptor con salida de conmutador (BJ-216 Receptor de conmutador) .

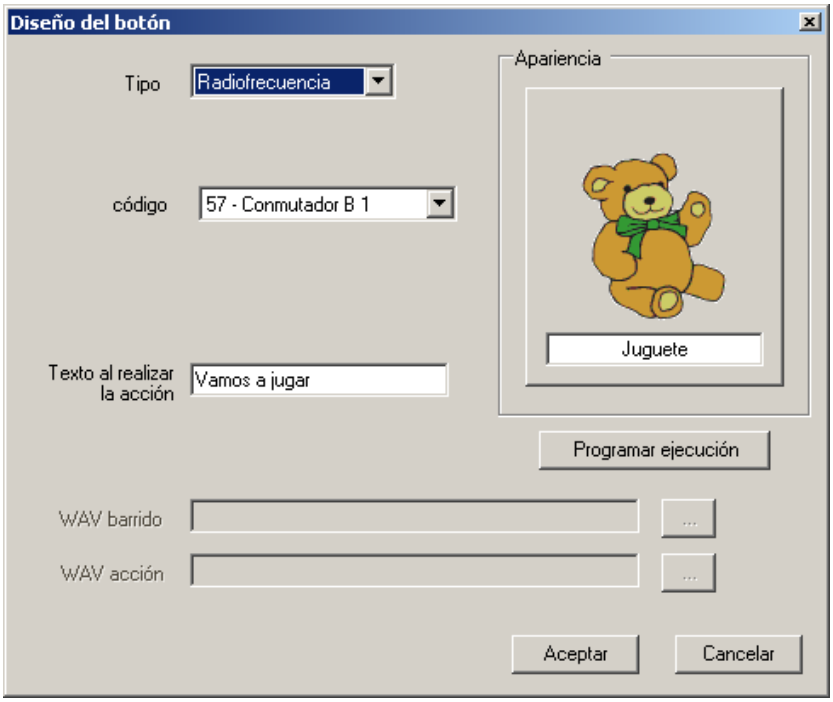


En este caso vamos a cambiar los valores por defecto asignados al botón. Primero haremos clic en el icono para cambiar el dibujo del botón. Podemos seleccionar cualquiera de los iconos que aparecen en la lista o cualquier imagen que tengamos almacenada en el ordenador.

www.bj-adaptaciones.com



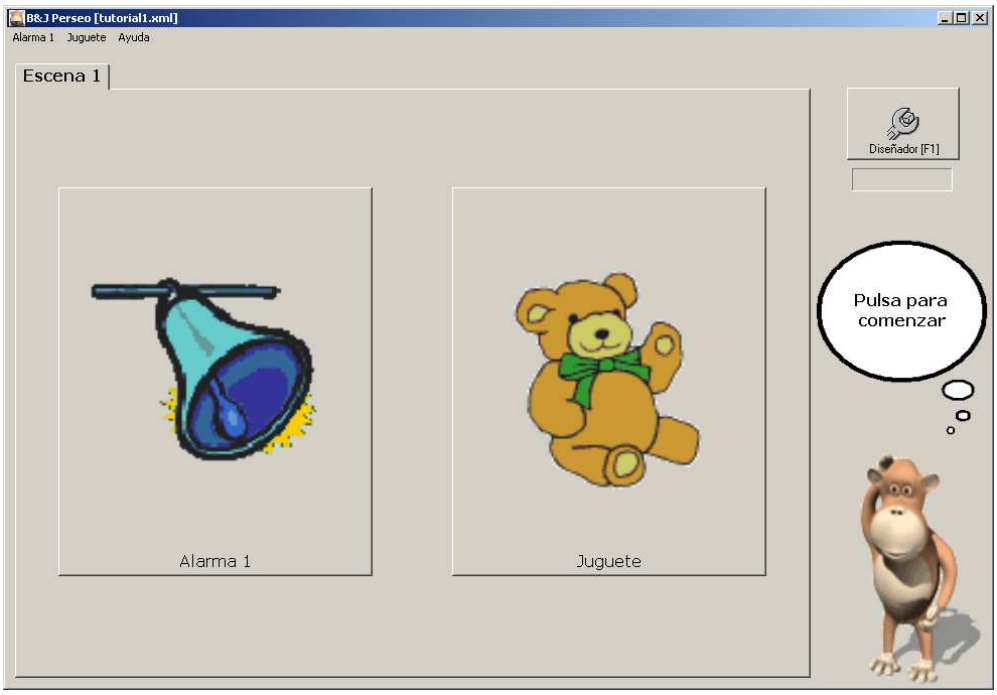
En nuestro caso seleccionaremos la imagen de un oso de peluche. También cambiaremos la etiqueta del botón por "Juguete" y el texto al realizar la acción por "Vamos a jugar".



Una vez configurados los dos botones podemos guardar los cambios haciendo clic en el botón "Guardar" del diseñador.

www.bj-adaptaciones.com

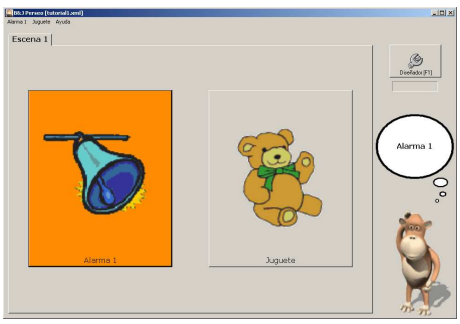
Podemos cerrar el diseñador y la configuración que acabamos de crear aparecerá cargada en la pantalla principal de *B&J Perseo*.

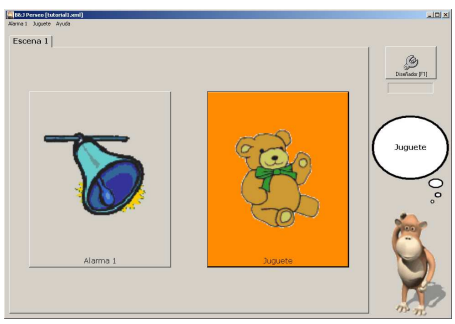


Si hacemos clic en el botón "Alarma 1" (y tenemos conectado el receptor de alarma, claro) podremos escuchar el sonido de la alarma.

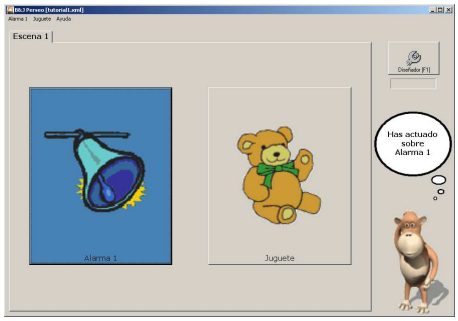
Si conectamos un juguete adaptado a la salida del receptor de conmutador (BJ-216), cada vez que pulsemos el botón de la derecha se activará el juguete.

Además, los botones no son sólo accesibles mediante el clic directo con el ratón. También podemos acceder mediante barrido, pulsado la barra espaciadora. La primera vez que pulsemos la barra espaciadora veremos como los botones se iluminan alternativamente. La segunda vez que pulsemos la barra se activará el botón que estaba iluminado.





www.bj-adaptaciones.com



En los siguientes apartados del tutorial se explicaran los diferentes tipos de barrido y los diferentes parámetros de cada tipo: velocidad de barrido, tiempo que tiene que estar pulsada una tecla para que se active, etc.